

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.826>

Juegos tradicionales mediante relatos de adultos mayores del Hogar Miguel León de la ciudad de Cuenca

Traditional games through stories of older adults from the Hogar Miguel León in the city of Cuenca

Francisco X. Muñoz

fxmunoz@sudamericano.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-1779-3931>

Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano
Cuenca – Ecuador

Mónica Liliana Castro Pacheco

mcastro@sudamericano.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3850-0276>

Cuenca – Ecuador

Marco Tulio Pazmiño Piedra

mpazmino@sudamericano.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2852-1065>

Cuenca – Ecuador

Artículo recibido: 28 de junio de 2023. Aceptado para publicación: 13 de julio de 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

Los juegos tradicionales constituyen un patrimonio cultural intangible dentro de cada cultura. En este trabajo de investigación se aborda este tipo de saberes de la ciudad de Cuenca-Ecuador, los cuales están quedando olvidados por parte de las nuevas generaciones. El objetivo es recopilar información acerca de los juegos tradicionales con la mayor información de las propiedades y beneficios de nuestros abuelos, para desarrollar un libro impreso que combine con la realidad aumentada. Tomando datos como las historias de los adultos mayores del “Hogar Miguel León”. En la recopilación de información también se contó con la participación de varias personas dentro de las encuestas, las cuales pudieron expresar sus conocimientos y opiniones sobre este tema. Se realizó la propuesta del material impreso mediante el respectivo análisis de homólogos, se aplicó la metodología del “Design Thinking” la cual pudo dirigir el desarrollo de la propuesta impresa, al final se obtuvo un material que sirve para la preservación cultural y la revalorización de los adultos mayores como fuente de conocimientos vivenciales. Mientras que se combinan elementos intangibles de una sociedad con las nuevas tecnologías.


Palabras clave: juego tradicional, realidad aumentada, cultura, patrimonio inmaterial

Abstract

The traditional games constitute an intangible cultural heritage in each culture. In this research work it has been decided to address this type of knowledge of the city of Cuenca-Ecuador, which is being forgotten by the new generations. The objective is to collect information about traditional games with the most information about the properties and benefits of our grandparents, to develop a printed book that combines augmented reality. Taking data such as the stories of the

older adults of the “Hogar Miguel León”. In the collection of information, several people participated in the surveys, who will be able to express their knowledge and opinions on this topic. The proposal of the printed material was made through the respective analysis of counterparts, the "Design Thinking" methodology was applied, which could direct the development of the printed proposal and augmented reality, at the end of the process a material that serves for the cultural preservation and the revaluation of the elderly as a source of experiential knowledge. While intangible elements of a society are combined with new technologies.

Keywords: Traditional games, Augmented reality, Culture, Intangible heritage

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Muñoz, F. X., Castro Pacheco, M. L., & Pazmiño Piedra, M. T. (2023). Juegos tradicionales mediante relatos de adultos mayores del Hogar Miguel León de la ciudad de Cuenca. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(2), 3156–3175. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.826>

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta trata sobre el diseño y diagramación de un libro con información recolectada por parte de los adultos mayores del Hogar Miguel León, quienes fueron los principales protagonistas de sus historias de niñez y juventud. Cabe indicar que cada abuelito transmitía las características principales de dichos juegos mencionados anteriormente, entre ellos están: la cometa, el juego del trompo, las canicas, la cocinita, la rayuela, el juego del elástico, los coches de madera entre otros.

Con la información expuesta se da a conocer sobre la diversidad cultural del Ecuador y su valor, sobre uno de los elementos que ha acompañado a lo largo de la historia entre ellos los juegos tradicionales los mismos que se han sido transmitidos de generación en generación de manera oral, dentro de los hogares, escuelas, parques, con la finalidad de divertir y fortalecer la identidad cultural, así como también socializar entre las personas.

En las sociedades las nuevas tecnologías de la información han tenido un gran impacto en diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Como consecuencia se han generado individuos que han perdido el interés cultural hacia los juegos. En este sentido es necesario reflexionar sobre el uso adecuado de las herramientas digitales que son la racionalidad materializada de una cultura (Martín-Barbero, 1991).

Para el desarrollo del material impreso se aplicó criterios y conocimientos relacionados con el diseño editorial. La finalidad de esta rama es la comunicación de un mensaje a través de la maquetación y la composición de un material físico o digital. A través de la aplicación de recursos propios como los son; retícula, párrafos, imagen y estilos de textos que son funcionales dentro un determinado formato (Guerrero y Jaramillo, 2016).

El enfoque que tuvo este proyecto fue la conservación de los juegos tradicionales a través de la recopilación de los relatos de los adultos mayores del Hogar Miguel León, junto con la aplicación de la realidad aumentada (RA). Los juegos son una expresión cultural la cual es una parte inherente de los individuos, ya que estos cuentan quien es, de donde viene la persona y la historia que hay detrás de él (Sailema et al., 2017).

Hogar Miguel León

El Hogar Miguel León mantiene una misión enfocada en las personas que se encuentran en estado de vulnerabilidad, los cuales son adultos mayores en situación de pobreza o abandono, como también a niños huérfanos en situaciones similares; estos últimos se les brinda cuidado, atención y formación revalorizándolos como personas dentro de la sociedad.

La gestión de la institución es realizada por la Comunidad Religiosa de las Hijas de la Caridad. Este establecimiento sin fines de lucro ha logrado solventar sus necesidades a través de la colaboración de diferentes entes tanto del sector público como privado. Otro punto que es necesario mencionar es su equipo de trabajo conformado por profesionales como: psicólogos, trabajadores sociales, terapeutas y tutores (Navos et al., 2023).

Dentro de la institución y sus diferentes áreas las personas realizan diversos tipos de actividades las cuales les sirven para adquirir diferentes destrezas entre las cuales se pueden mencionar las artesanías y manualidades. Conjuntamente los beneficiarios reciben terapia de soporte físico y emocional, permitiendo ser miembros productivos dentro de una sociedad (Navos et al., 2023).

Identidad nacional

El Ecuador a lo largo de su historia ha ido definiendo su identidad propia, tomando como punto de partida desde las primeras civilizaciones preincásicas las cuales han dejado su aporte. De igual manera el Incario, junto con la posterior conquista española dejaron su huella a través de la

inserción y puesta en práctica de sus conocimientos. Lo que fue moldeando la identidad nacional como la conocemos actualmente (Aucancela, 2013).

Cultura popular

La cultura popular está conformada por diferentes rasgos que la caracterizan de otras. Por lo tanto, es el resultado de una construcción social en la que un grupo de individuos mantienen elementos propios de identidad como lo son; creencias, costumbres, y vivencias. La cultura se va construyendo por la gente común en base a las diferentes interacciones entre ellos dentro de la cotidianidad (Guerrero, 2002).

La preservación de los juegos de antaño está en manos de los adultos mayores quienes han pasado a las nuevas generaciones, las cuales lograron adaptarlas a un nuevo contexto. Pero debido a factores como la industria cultural, capitalismo y el consumismo los más jóvenes no han tenido el mismo contacto que sus antecesores. Es necesario mencionar que los juegos son una reseña de nuestra evolución como especie (Benavides, 2006).

Siguiendo esta línea se debe tomar en cuenta conceptos que engloban una cultura. La cual es el conjunto de rasgos materiales e inmateriales que diferencia a un grupo humano de otro, en determinadas épocas (Corona, 2007). Lo tradicional expresa aquellas creencias, prácticas, las cuales son compartidas de una generación a otra, tomando como punto central el pasado y lo que este representa (Diccionario de la lengua española, 2015).

Reseña histórica

Los antecedentes de la actividad que conocemos como juego se hacen presentes dentro de pinturas rupestres en las cuales se puede observar danzas, los cuales pudieron haber sido el comienzo para los juegos populares. Antes de que se establezca la "Escuela" las danzas, junto con los juegos populares fueron rasgos que dieron una identidad propia a los pueblos debido a su valor como una actividad social que satisface sus necesidades (Zambrano, Calvache, 2012).

El juguete cumple un fin el cual es distraer, divertir, enseñar, en el periodo de la niñez. En sus inicios eran elaborados con elementos provistos por la naturaleza como barro, palos, etc. Un ejemplo de esta práctica se remonta al antiguo Egipto en donde se elaboraban muñecas con piedra, cerámica y madera, incluso tenían miembros articulados. Los griegos y romanos tenían muñecas de cera, palos, arcos, flechas y yoyos (Goyes, 2014).

Concepto de juego

La concepción de la palabra como la conocemos actualmente "juego" nace de los vocablos del latín "iocus -i" cuyo significado es broma, chanza, gracia, chiste, junto con "lūdus, -i", que se refiere a juego, diversión. Este tipo de actividades lúdicas están destinadas a la diversión, la recreación física, la alegría y el sano esparcimiento. Dentro de un espacio en el que todos sus participantes disfrutan de este placer (Díaz, 2008).

Importancia

Son un elemento inmaterial de los individuos de las diferentes culturas. La importancia de este tipo de saberes radica en su identidad propia. A través de la historia los juegos proponen dramatizaciones sobre diferentes actividades fundamentales de los seres humanos, tal es el caso de la siembra, guerra o construcción, entre otras. Este tipo de actividades varían dependiendo del contexto y la región en la que se desarrollan (Latorre, 2018).

En la historia el juego dentro de las diferentes sociedades ha permitido conservar su memoria histórica y cultural. Mediante la interacción social entre individuos. A través de estas acciones se logra mantener la armonía con uno mismo, el entorno y el prójimo, a pesar del deterioro de valores

sociales culturales y espirituales latentes dentro de comunidades y barrios por diversas problemáticas (Castro, 2008).

Un elemento característico a toda América del Sur son sus cultura y tradición heredada de generaciones oralmente. Así los juegos tradicionales han logrado perdurar en el tiempo, algunos son originarios de una zona en particular, pero debido al intercambio cultural han sido adoptados por otras culturas de la región, muchos de ellos han conservado su nombre original (Cervantes, 1998).

Actualmente las personas de diferentes edades están bajo diferentes elementos que son distractores. Los cuales transmiten mensajes consumistas ya que son clientes potenciales de sus productos, las consolas de videojuegos y otros dispositivos han vuelto a los individuos menos sociables limitando su capacidad de expresión, imaginación e interacción con los demás individuos (Sánchez, 2008).

Una situación que afecta a los juegos tradicionales es que están bajo la influencia y aceptación de valores externos de otras culturas. Esto provoca que estas actividades sean descartadas ante una influencia externa. De igual manera las industrias han optado por ofrecer juegos con mecanismo más complejos, los cuales van dejando de lado los juegos tradicionales y los elementos propios con los cuales se juegan (Marzo, 2012).

Segmentación del juego

En este sentido se han segmentado el tipo de actividades que se van desarrollando en base a las diferentes edades y habilidades que cada individuo posee a lo largo de su niñez. Esto se debe al desarrollo tanto intelectual, físico, lógico y espacial adquirido. Por lo tanto, se establecen las siguientes categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción (Piaget e Inhelder, 2007).

A partir de la edad de (0-2 años período sensoriomotor) se presenta el juego de ejercicio. Las acciones que se realizan en su mayoría están enfocadas a la repetición de acciones sensoriomotoras funcionales, en este sentido las habilidades adquiridas son puestas en práctica ante una situación desconocida, posteriormente su realización está destinada a proporcionar un placer funcional (Valdés y Flórez, 1996).

A partir de los 2 años se manifiesta un uso simbólico de los elementos circundantes. Los elementos abordados toman un significado diferente al que se observa, en donde la imaginación se presenta como un conector entre el significado y significante. Un ejemplo claro de esto es que una caja de cartón puede ser interpretada como un a carro o papel como billetes (García y Delval, 2010).

Los juegos de reglas se dan entre los 4 y 7 años. Su origen está ligado a la ejecución de reglas simples junto con acciones inmediatas. Por lo que a la edad de 12 años el nivel de complejidad aumenta, en donde los participantes hacen uso de sus habilidades independientemente de la acción. A través de condiciones más precisas en donde la lógica conductiva e inductiva se manifiesta en la formulación y aplicación de estrategias (Montañés, 2003).

Los denominados juegos de construcción son aquellos que no están delimitados por una edad en particular. Son una especie de transición entre los diferentes tipos de juegos. Esto a través de una evolución de diferentes habilidades. La finalidad de este tipo de juegos está dada por la puesta en práctica de diferentes acciones que proporcionan un desarrollo infantil a nivel motriz, habilidad manual, razonamiento etc. (Montañés et al., 2000).

Juegos tradicionales infantiles

Los juegos tradicionales han sido abordados desde diferentes áreas, metodologías y perspectivas teóricas. Manifiestan que el origen de este tipo de actividades mantiene un

antecedente de carácter mágico-religioso, inclusive laboral. El cual no mantiene un reglamento excesivo para su ejecución, en donde las partes involucradas llegan a un acuerdo verbal, por lo que son flexibles y variables (Vicente & García, 2001).

A través de esta dinámica se ponen en práctica habilidades y destrezas tanto motoras como afectivas, que los niños van desarrollando a través de la interacción con individuos que se encuentran en igualdad de condiciones. Este tipo de prácticas en la comunidad infantil permite que el individuo fortalezca valores como el trabajo en equipo, la comunicación, la solidaridad. Todo esto dentro de un entorno amigable en el que comparte con sus semejantes (Troya, 2015).

Relevancia de los juegos tradicionales infantiles

Es importante mencionar que a través de la diversión el juego se convierte en una experiencia enriquecedora para el infante. En donde se demuestra la creatividad del individuo al enfrentarse a problemas, por lo que debe ser recursivo para usar lo que tiene a su alrededor. Mientras que con la demostración de la espontaneidad del infante se da a conocer los valores y el medio en el que se ha desarrollado (Lopez, 2016).

Los juegos tradicionales permiten un fortalecimiento de la identidad cultural ya que no se centran en objetos materiales para su ejecución. En este contexto el niño mantiene una relación con la naturaleza, sale de la rutina, se divierte. Mediante este tipo de juegos y estímulos se adquiere una preparación para afrontar situaciones futuras a lo largo de las etapas de su vida, debido a sus características para el desarrollo personal (Moya, 2016).

La importancia de los juegos a lo largo de la niñez permite que ellos vayan desempeñando diferentes roles, los cuales les van a permitir la convivencia dentro de una sociedad. A través de la preservación de este tipo de componentes culturales se logra que los individuos se adueñan de esos valores, transmitidos de manera oral y vivencial a lo largo de las generaciones, demostrando su valor sociológico (Valencia, 2016).

Los juegos tradicionales son potenciadores de valores humanos, ya que su importancia radica en el rescate de la cultura y el desarrollo de la persona. La cual es parte de un determinado grupo de individuos de una sociedad. Es necesario mencionar que los beneficios no solo radican en la adquisición de nuevas destrezas físicas, sino que también en el desarrollo personal (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2005).

Es indispensable recalcar que existe una influencia de tipo comercial dentro de este tipo de prácticas tradicionales, pero los juegos populares o tradicionales mantienen sus características y naturaleza. A pesar de que se han hecho presentes diferentes cambios dentro de una sociedad. Pero este tipo de recursos se han mantenido vigentes dentro del saber popular, logrando ser reconocidos como el tesoro de un país (Mendoza et al., 2017).

Juego en el Ecuador

El juego tradicional y las actividades que conlleva esta acción han sido utilizadas y adaptadas dentro del sistema educativo ecuatoriano de manera empírica, a lo largo de las distintas épocas. Un claro ejemplo de esta aplicación está presente en el área de educación física, en donde se ha tomado al juego como un recurso para el desarrollo de habilidades y destrezas de niños y jóvenes a lo largo de su vida estudiantil (Azas, 2014).

En el Ecuador existe una variedad de juegos, por lo que se ha planteado diferentes clasificaciones. La siguiente clasificación menciona; juegos con objetos, juegos con partes del cuerpo, juegos de persecución y juegos individuales (Gutiérrez, 2017). En otra clasificación se encuentran: juegos de persecución, colaboración, precisión, saltar, adivinar, eliminación, lucha, ida y vuelta y reacción (Sailema & Sailema, 2018).

Patrimonio inmaterial

Este tipo de patrimonio se enfoca en aquellas manifestaciones que se establecen entre los objetos, y en ocasiones con la naturaleza. El modo de pensar, el lenguaje, la tradición oral, el apego a un lugar, la memoria, la espiritualidad y otros factores intangibles tienen su repercusión en las creencias valores e individuos de una cultura, implica el conjunto de saberes relacionados con el entorno (UNESCO,2023).

Las comunidades y la naturaleza/universo mantienen fuerte un vínculo como un patrimonio inmaterial, incluso se muestra el sentimiento de apego a lo sagrado. El ex ministro Cultura y Patrimonio de Ecuador, Raúl Torres menciona que “la protección de un patrimonio no solo consiste en la exhibición de objetos, se trata más bien del apego a ese elemento inmaterial que define la identidad de una cultura” (Torres, 2009).

Para preservar los recursos inmateriales debe contar con la participación activa de la comunidad. Para que existan este tipo de prácticas se necesitan determinadas condiciones las cuales están enfocadas a valorar a un grupo humano como un ente de preservación. La cooperación mutua entre los distintos organismos y la concientización de la juventud, junto los instrumentos multilaterales (Unesco, 2003).

Recuperación del patrimonio inmaterial en Ecuador

En el marco normativo de políticas públicas, la preservación del patrimonio inmaterial ha sido tomada en cuenta en la década del 2010, debido a la diversidad cultural inmersa dentro del territorio. Considerando la riqueza de cada cultura en diferentes aspectos la conservación es indispensable a través de los diferentes entes estatales junto con su respectivo marco normativo y reglamentos (Villalobos, 2020).

El estado debe ser el encargado de motivar mediante incentivos a las personas e instituciones públicas como privadas, que desarrollen o financien diversos programas culturales enfocados al desarrollo armónico de pueblos y comunidades. Debido a que es necesario saber quiénes somos como cultura, lo que nos define y nuestras raíces, con la finalidad de conocer nuestra historia e identidad cultural (Ramos, 2016).

El cuerpo jurídico encargado de normar la conservación del patrimonio inmaterial en el Ecuador es la Ley de Cultura, establecida en el año de 2016. En el artículo 52 hace mención a todos aquellos recursos intangibles como los valores, conocimientos, saberes, tecnologías, todo lo que constituye a una determinada cultura. Esto permite tener una aproximación a lo que contempla nuestro patrimonio y sus diferentes manifestaciones (Ley de cultura del Ecuador, 2016).

En el artículo 80 se toma como punto de partida los diferentes ámbitos de interculturalidad, plurinacionalidad y multiétnicidad que constituyen la cultura del Ecuador. Reconoce como parte del patrimonio cultural nacional intangible o inmaterial a todas aquellas manifestaciones culturales compatibles con los derechos humanos, derechos de la naturaleza, derechos colectivos y las disposiciones constitucionales (Ley de cultura del Ecuador, 2016).

Se establecen las siguientes; tradiciones y expresiones orales, usos rituales y actos festivos, conocimientos y usos relacionados con la naturaleza, manifestaciones creativas que se sustentan en una fuerte interacción social y se transmiten de manera generacional, técnicas artesanales tradicionales, patrimonio alimentario y gastronómico, incluidos paisajes y territorios de patrimonio agro biodiverso (Ley de cultura del Ecuador, 2016).

Mientras que el artículo 81 menciona que los organismos involucrados; GADS (Gobiernos autónomos descentralizados) y de régimen especial, junto con el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Deberán mantener un registro digital actualizado de manera permanente de

todas aquellas manifestaciones culturales intangibles, esta información será parte del Sistema Integral de Información Cultural SIIC (Ley de cultura del Ecuador, 2016).

En el artículo 82 indica que el estado evitará cualquier procedimiento destinado a intervenir en su evolución. Asimismo, establece que la titularidad de este patrimonio no podrá atribuirse a ninguna persona, entidad gubernamental o no, con o sin fines de lucro, ya sea interna o externa. Ante una situación de riesgo el ente rector de la Cultura y Patrimonio, junto con los GADS ejecutará medidas de protección (Ley de cultura del Ecuador, 2016).

En la visión expuesta por organismos internacionales como la UNESCO en lo referente al patrimonio cultural intangible es necesario reconocer sobre su impacto e implementación con conceptos de nuestro territorio. En este caso el "Sumak kausay" o buen vivir, este plan de desarrollo se enfoca en la cosmovisión de los pueblos andinos, anunciando cambios en las políticas sociales ambientales y culturales en el periodo de Rafael Correa (Andrade, 2016).

En el Ecuador a través del diseño editorial se ha podido rescatar aquellos juegos mediante la investigación y el desarrollo de propuestas. Las provincias que más aportes han realizado son las del austro de entre las cuales se pueden mencionar Cañar, Azuay y Loja. El público al cual está destinado este tipo de acciones son los alumnos de las instituciones educativas rurales (Bonilla, 2019).

Impacto sociocultural de la pérdida de los juegos tradicionales del Ecuador

Los juegos son una parte del legado cultural de una sociedad o grupo humano, no solo son actividades destinadas al esparcimiento, sino que son recursos encargados de formar al individuo a través del desarrollo de habilidades. Otro punto importante por mencionar es la capacidad de socializar que está presente en cada juego. De esta manera se logran mantener y transmitir este tipo de conocimientos (Trigueros, 2000).

La pérdida de este tipo de saberes dentro de una cultura provocaría que la gente no se sienta identificada con este legado de generaciones pasadas. Esto se produciría ante la pérdida total de la actividad que conocemos como juego tradicional, todo lo que implica el juego como tal y como este repercute dentro de los participantes. Es evidente que estas prácticas también van a estar sujetas a modificaciones, pero van a conservar su esencia (Cervantes, 2020).

Juegos abordados en el libro "Juegos del Abuelo".

El baile de las sillas

Se ponen las sillas juntas de manera intercalada, tomando en cuenta que la cantidad de sillas debe ser menor al número de participantes. Se necesita música, por lo que cada uno de los jugadores giran alrededor de las sillas en un solo sentido. En determinado momento la música cesará y los participantes deberán sentarse en una de las sillas, aquel que no haya encontrado una será el perdedor, cada vez se elimina una silla (Vázquez, 2023).

El palo encebado

Este es un juego que se lo puede observar en las fiestas populares. El material necesario es un palo de unos 10 o 15 metros de altura, pero debe estar cubierto de alguna grasa, manteca de origen animal, vegetal o sintético. En la punta se encuentran diversos premios donados por los priostes, desde botellas de licor, juguetes, gallinas u otros, dependiendo de los organizadores. La meta es subir por el palo hasta la punta y ganar los premios que están ahí (Caicedo, 2019).

Carrera de los ensacados

Es un juego practicado al aire libre a manera de competencia. Para lo cual se forman grupos en los cuales cada uno de los participantes deben usar un saco en el cual se insertan los pies, hasta la altura de las piernas. En la ejecución se debe saltar usando el saco en todo momento, por lo

general se recorren distancias en línea recta. El ganador es aquel que logre ir y volver de manera más rápida en el saco (Vázquez, 2023).

Carrera de la cuchara y el huevo

El trayecto puede ser recto o dar una vuelta en determinada zona, dependiendo del gusto de los jugadores. Los materiales necesarios son una cuchara, la cual va en la boca y un huevo que va sobre la parte cóncava de la cuchara. La finalidad consiste en realizar el recorrido manteniendo el equilibrio y sin romper el huevo. El ganador será aquel que logre finalizar el recorrido sin haber hecho caer ningún elemento (Vázquez, 2023).

El juego del elástico

Necesita de al menos tres jugadores y un elástico de 3 a 5 metros de largo o cabo fino anudado en los extremos. Los dos participantes deben poner el mismo detrás de sus piernas y tensarlo, el tercer participante será el encargado de saltar dentro. Como primer desafío de colocar el elástico a la altura de los tobillos, se sube sucesivamente aumentando la dificultad. No se debe tocarlo al saltar (Vázquez, 2023).

Carrera de los tres pies

Para este juego se necesitan varios grupos de dos personas cada uno, que deberán atar uno de sus pies al de su compañero (izquierdo y derecho). Para hacerlo se necesita un cordón de zapato, piola o cuerda delgada. Los competidores deben caminar de manera coordinada para completar con el recorrido establecido. El ganador será aquel que logre caminar de manera más rápida que los demás (Vázquez, 2023).

Juego de la cocinita

Este juego consiste en emular a la actividad de la cocina que se da a diario dentro de los hogares, en donde gracias a la imaginación los objetos disponibles toman otro significado. Es por esto que las latas, ollas de barro o cualquier otro recipiente son necesarios para el juego. Los ingredientes eran flores u hojas que se encuentran alrededor (Vázquez, 2023).

El trompo

Este juego tiene la finalidad de hacerlo girar en el piso o en la mano, sobre su propio eje, se suele tocar partes del cuerpo que un integrante nombra. El material predominante es la madera llamada "cerote" originaria de los páramos andinos. La labor de fabricación estaba destinada a los carpinteros, el diseño incluye rayas o franjas que dan un efecto visual. Para hacerlo girar es necesario usar una piola o guato (Caicedo, 2019).

Carros de madera

Estos carros de madera eran construidos de manera manual y de diseño propio que se asemejan a un vehículo, pero en menor tamaño, elaborado en eucalipto. Para que este pueda moverse es necesario que alguien dé el impulso necesario empujándolo, el lugar propicio para esto es bajadas de las calles o de las lomas, para maniobrar se necesita el volante de mano o pies (Lara, 2011).

Las escondidas

Uno de los participantes debe contar sin ver a su alrededor. Los demás participantes se esconden para no ser encontrados. Cuando termina el conteo se procede a la búsqueda de alguno de los miembros para que sea el siguiente en contar y repetir el proceso. En el caso de que el último jugador toque el "tai" antes del contador, se mantiene el mismo, si el contador toca el "tai" primero, el jugador encontrado de último pasa a contar.

Las canicas

Se hace un círculo en el piso, se coloca una bola de cada uno en el centro. Se alejan unos metros a la vez que se dibuja una línea recta en el piso. El jugador que logre acercarse más será el primero en jugar. El objetivo es sacar las bolas del círculo. Otra variación consiste es que las bolas choquen sin la necesidad del círculo, aquel que llegue más cerca de la otra bola será el ganador y se hará con la bola del competidor (Caicedo, 2019).

El salto de la sogá

Consiste en que dos personas tomen de los extremos la sogá para hacerla girar, mientras que uno de los participantes salta en medio de la cuerda sin tocarla con los pies ni cabeza, caso contrario pierde y pasa el siguiente. Los demás participantes esperan sus turnos de manera ordenada. Esta actividad se acompaña de un ritmo gritado por los demás "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada (Caicedo, 2019).

La rayuela

En este juego es necesario una tiza la cual sirve para dibujar una figura de gato, el cuello es de 3 cajones, dos cajones como brazos. El cuello tiene forma cuadrada, una circunferencia forma la cabeza, dos rectángulos dan forma a las orejas. Cada rectángulo tiene un número, se lanza una ficha y el participante debe saltar dentro de los recuadros con uno o ambos pies dependiendo el caso sin tocar los bordes ni en dónde está la ficha (Armendáriz, 2016).

Figuras de avión

Este juego consiste en realizar varios dobleces a las hojas de papel, sin realizar excesivas divisiones para que asemeje a aviones, los cuales al ser elaborados de un material ligero y al ser lanzados al aire podrán planear por un corto tiempo. Este juego por lo general se lo juega en casa, en el patio de la escuela, en donde haya espacio suficiente para que puedan ser lanzados, se pueden aplicar algunas reglas de creer conveniente (Vázquez, 2023).

Las cometas

El juego es conocido en la mayor parte de la sierra del Ecuador, su práctica se da en las épocas del verano, por lo general es practicado en las vacaciones en los meses de julio-agosto. Los materiales predominantes en la construcción son; el carrizo, el plástico, e incluso el papel de periódicos, la decoración depende del gusto de cada uno. Por lo general se vuelan las cometas en un lugar abierto o una loma en la que haya viento (Buestán, 2010).

TIC'S

Están destinadas al tratamiento y divulgación de información. También conocidas como tecnologías de la información y la comunicación las cuales se instituye su uso a través de canales digitales como las telecomunicaciones e internet. Este recurso puede favorecer el desarrollo de las naciones y de sus individuos a través del acceso a datos, junto con el respeto y puesta en práctica a los valores (Kofi Annan, secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003).

Realidad aumentada

La realidad aumentada (RA) tiene su origen a principios de los años 90, con el conjunto de varios factores; la tecnología basada en ordenadores rápidos, técnicas de renderizado en tiempo real y sistemas de seguimiento de precisión portables encargados de la implementación y combinación de las imágenes que son generadas por el ordenador sobre la realidad que ve el usuario. Permitiendo una nueva visión del mundo (Melo, 2018).

A través de los años las tecnologías de la información conjuntamente con los diferentes softwares están cambiando la forma en la que las personas están interactuando, comunicando, relacionando con sus semejantes y su entorno. La necesidad de adquirir información y recursos a través de los medios digitales se vuelve una necesidad, es ahí en donde las tecnologías permiten el acceso de manera oportuna (Melo, 2018).

Una de las particularidades de la RA es que permite enriquecer la realidad, mostrando una nueva forma de ver la información y potenciar los diferentes sentidos tomando en cuenta la información existente tanto en el mundo real como la almacenada en el mundo digital. Sirve como un lente a través del mundo, caso contrario de la realidad virtual cuya finalidad es presentar una realidad completamente diferente al usuario (Melo, 2018).

Las definiciones de realidad aumentada que han logrado tener una mayor aceptación. Son las de que se denominan como Milgram-Virtuality Continuum, la cual establece que entre la realidad y un entorno virtual existe la llamada realidad mixta que es un punto medio y esta se divide en dos: la realidad aumentada que es más cercana a la realidad y la virtualidad aumentada que es más próxima a la virtualidad pura (Milgram et al., 1994).

La realidad aumentada cumple con los requisitos necesarios. Los cuales son: la combinación de elementos tanto virtuales como reales, la interactividad en tiempo real y la respectiva información almacenada en 3D. Lo cual permite que se produzca la respectiva interacción entre los diferentes elementos físicos como los digitales lo que da como resultado una realidad enriquecida (Azuma, 1997).

Niveles de realidad aumentada

Dentro de la realidad aumentada se hacen presentes los siguientes niveles. En el nivel 0 se encuentra conformado por hiperenlaces del mundo físico, los códigos QR son los activadores encargados de enlazar con a un respectivo sitio web. El nivel 1 se denomina realidad aumentada en marcadores de referencia. Se visualizan como objetos los cuales sirven como referencia o medida, se necesita un patrón especial para que la cámara muestre lo indicado (Melo, 2018).

En el nivel 2 se encuentra la realidad aumentada sin marcadores. Las imágenes, objetos o localizaciones GPS son los elementos activadores. En el nivel 3 se encuentra la visión aumentada. Un claro ejemplo de esta categoría son las Google Glass, que son gafas encargadas de proporcionar la información disponible al usuario de tal manera que no se utilizan las manos, haciendo uso de órdenes por voz para acceder a internet (Melo, 2018).

Diseño Gráfico

La finalidad del diseño gráfico es desarrollar comunicaciones visuales, como actividad (Mazzeo, 2014). También interviene dentro de la vida social permitiendo la comprensión de los datos, permite el desarrollo de nuevas ideas y plantea nuevas interrogantes (Twemlow, 2014). Tiene su fundamento en fuentes de referencia, el conocimiento de las directrices actuales junto con su respectiva planificación e investigación (Ricupero, 2007).

Diseño editorial

El diseño editorial se sustenta con la finalidad de maquetar y componer como un paso previo orientado a la comunicación de un mensaje de tal manera que logra tener un impacto visual atrayendo y reteniendo la atención como un producto visual (Guerrero y Jaramillo, 2016). Este tipo de diseño mantiene elementos gráficos para su composición como; retículas, estilos de párrafos, imágenes y estilos de textos, es el nexo de lo visual y real (Guerrero y Jaramillo 2016).

El libro

El libro es un material impreso, compuesto en su mayoría por texto, la portada cumple la función como conector entre el contenido interno y el lector, convirtiéndose en el packaging del producto. En este sentido el objetivo del diseñador es realizar un diseño que logre captar la atención del usuario y que de forma paralela informe con inmediatez el mensaje brindándole motivos para adquirir el libro (Bhaskaran 2006).

Tipografía

Este recurso utilizado para la comunicación, está encaminado a presentar la información textual de manera atractiva tomando en cuenta la ergonomía visual (Salinas, 2010). Dentro de la composición no solo interviene un elemento en su totalidad, es necesario tomar en cuenta la jerarquía y la estructura de la información para obtener un resultado gráfico. El uso de tres tipografías es recomendable, aunque puede aumentar (Guerrero y Jaramillo, 2016).

Cromática

El color como lo conocemos obedece a las diferentes longitudes de la luz que los seres humanos y animales son capaces de percibir a través del sentido de la visión García (2010). El modelo de color utilizado para la impresión es CMYK, por otro lado, en formatos y ediciones digitales es el RGB (Bhaskaran, 2006). La aplicación del color evoca diferentes sensaciones en el espectador, al crear contrastes y armonías en la composición (Lascano y Travez, 2020).

Imágenes

Anteriormente se menciona sobre la percepción a través de los ojos, en este caso sucede lo mismo con las imágenes al ser un elemento visual. Este recurso no es más que la representación de un objeto existente o irreal. Permite la asimilación de información debido a su capacidad descriptiva. Dentro de la composición permite equilibrar los demás elementos inmersos dentro del contenido (Chaves, 2005).

Formato

Es un tamaño establecido por el estándar ISO (International Standardization Organization) entre estos ejemplos se puede mencionar el formato A5, A4, A3, entre otros (Ruiz, 2015). A menudo se suelen respetar estos formatos, pero a veces se plantean otros formatos con la finalidad de presentar una identidad propia. Este espacio es el área para implementar todos los elementos junto con la retícula que norma la composición (Bhaskaran, 2006).

Retícula

Está compuesta por líneas horizontales como verticales para buscar el equilibrio y sentido en las diferentes páginas de las que se compone el material, dentro de las cuales van dispuestos cada uno de los elementos gráficos. A través de este recurso conceptual se pueden establecer jerarquías o similitudes en las diferentes secciones o páginas del material que se esté desarrollando dentro del respectivo formato (Bhaskaran, 2006).

Diseño Multimedia

En los últimos años se ha evidenciado la evolución de los diferentes dispositivos como computadoras, smartphones y consolas de videojuegos los cuales han ganado mayor participación dentro de nuestras vidas. En este punto el diseño multimedia es una composición que integra varios recursos interactivos en los cuales el usuario puede controlarlos a través de la interacción (Fernández, 2005).

Comunicación visual

Todos los estímulos visuales a los que estamos expuestos tienen un significado diferente en función de cómo sean utilizados (Munari, 1979). Este tipo de comunicación está caracterizada por el uso de elementos gráficos los cuales van a ser transmitidos en diferentes canales, para que el mensaje sea comprendido en base a la interpretación acertada de los mensajes visuales, los cuales comprendidos inmediatamente (Bramston, 2010).

Lenguaje visual

En este tipo de comunicación las imágenes son encargadas de expresar y evocar diferentes emociones en el espectador (Murcia, 2013). En este sistema de comunicación es indispensable que el transmisor conozca los signos y representaciones propias para que el receptor sea capaz de interpretar el mensaje previamente definido, evitando la ambigüedad en el mismo (Bonilla, 2020).

Design Thinking

Este tipo de pensamiento de diseño es una herramienta destinada a la examinación de una problemática existente, para solventar su respectiva solución logrando tener dentro de la organización o el usuario un impacto positivo, en base a un entendimiento de un problema. Design Thinking permite la identificación de una necesidad junto con la apertura de un espacio destinado a la creatividad e innovación (Arias et al, 2019).

Esta metodología del pensamiento del diseño está estructurada de la siguiente manera; (Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear) permitiendo la formulación de diversos resultados positivos a futuro en los usuarios, para de esta manera presentar un resultado enfocado en la experimentación, el modelado y prototipado, tomando como base los comentarios para aplicarlos dentro de un rediseño (Arias et al, 2019).

Objetivo general

Diseñar un libro con el uso de las herramientas del Diseño Gráfico aplicando la realidad aumentada para dar a conocer los juegos tradicionales con los adultos mayores.

METODOLOGÍA

El enfoque metodológico de esta investigación para la recopilación, tratamiento y procesamiento de la información es cualitativo debido a que este recurso permite abordar y comprender aquellas experiencias vividas por los adultos mayores con respecto a los juegos tradicionales, los cuales se desarrollan dentro de un determinado contexto, sociedad, valores culturales en la cotidianidad. El análisis, la investigación y la planificación deben estar relacionados con su naturaleza (Jara, 2012).

Los datos recopilados y expuestos son reales y precisos que no están sujetos a variables, por lo que se trata de una investigación descriptiva. A través de la recopilación del testimonio de los adultos mayores se establece el uso del método biográfico-narrativo, por el cual se busca conocer a través de una narración las vivencias de un ámbito cotidiano para el entrevistado. La técnica que se empleó fue la entrevista semiestructurada la cual permitió la interacción de las partes.

Primera fase: Empatizar

Para tener un panorama claro sobre los juegos ancestrales y el conocimiento que las personas poseen sobre los mismos se utilizó una herramienta de investigación, que es la encuesta. En la cual las personas compartieron información y su opinión pública en donde manifestaron saber acerca de lo que es un juego tradicional (100%) y que lo habían jugado

(90%) en las preguntas uno 1 y 2 respectivamente.

Mientras que en la pregunta 6 de la encuesta la gente da conocer su opinión en la que el (100%) manifiesta que los juegos de antes son más sanos que los de ahora, lo cual permite inferir sobre la importancia y las cualidades de este tipo de actividades. Los cuales han sido las que han formado a los actuales encuestados y son ellos los que han logrado realizar una comparación entre lo de antaño y lo actual en base a sus experiencias.

Segunda fase: Definir

En base a la información recopilada se define el realizar un libro en el cual van a ir recopilados varios relatos de los adultos mayores del centro geriátrico y sus experiencias de cuando eran niños y jugaban estos juegos, para los cual se procedió a una entrevista para saber sus vivencias. Posteriormente se modeló a cada uno de los abuelos en 3D junto con un juego tradicional cada uno. Con la finalidad de ofrecer una nueva experiencia a los usuarios.

Tercera fase: Idear

Para el modelado de los abuelos se procedió a tomar fotografías desde diferentes ángulos para observar los rasgos de cada uno de los adultos mayores, tanto físicos como su vestimenta. Con esta información recopilada posteriormente se realizaron bocetos en donde se procedió a abstraer las características más representativas de ellos, para que se mantenga esa relación entre lo real y lo digital.

Cuarta fase: Prototipo (versión inicial de una idea)

El modelado de los personajes junto los materiales característicos pretenden comunicar sobre los juegos tradicionales y el contexto en el que cada uno de ellos se desarrollan. Permitiendo al usuario conocer sobre la riqueza cultural y los saberes que poseen los adultos mayores del centro geriátrico a través de personajes en 3D, los cuales presentan una nueva forma de ver la realidad mediante el uso de las nuevas tecnologías en un recurso cultural histórico.

En este margen se puede ver el personaje 3d en la figura 1, relativa a los personajes.

Figura 1

Ilustraciones de personajes



Nota: Gráficos realizados basados en las fotografías de los adultos mayores.

Fuente: Vázquez, 2023.

Figura 2

Modelado 3D de personajes



Nota: Modelos realizados en base a fotografías de los adultos mayores y abstracción de características.

Fuente: Vázquez, 2023.

La figura 3 muestra la maquetación del personaje y el relato dentro de una página del libro impreso. La figura 4 muestra la aplicación de la RA en Spark Ar en los modelos 3d, mientras que en la figura 5 se observa el resultado a través del filtro de Instagram mediante la cámara del dispositivo.

Figura 3

Maquetación



Sr. Ernesto Criollo

Canicas

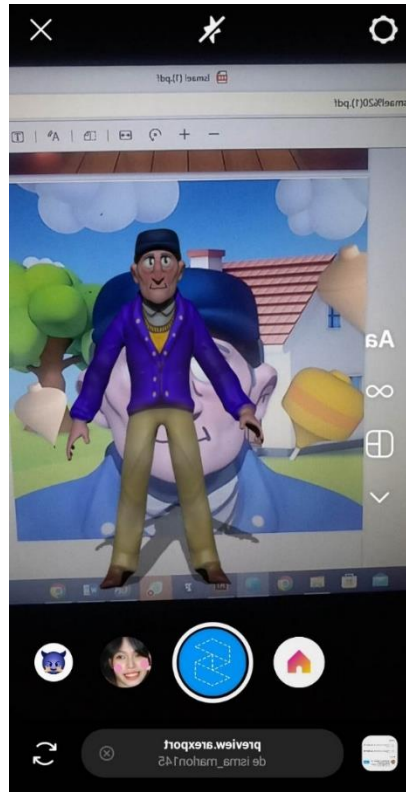
Cuando era joven me gustaba jugar mucho con las canicas junto a mis dos mejores amigos que se llamaban Juan Pesantez y Calvillo Vega, nosotros éramos los mejores jugando canicas, recuerdo que siempre jugábamos apostando, el que ganaba se llevaba todas las canicas, un día jugando con mis amigos vinieron otros niños a quisieron unirse compeir y apostar, pero fuimos nosotros los que terminamos perdiendo. Mis dos amigos se pusieron tristes, pero yo les motive con un poema así;

Nota: Maquetación del libro

Fuente: Vázquez, 2023.

Figura 4

Implementación de la RA

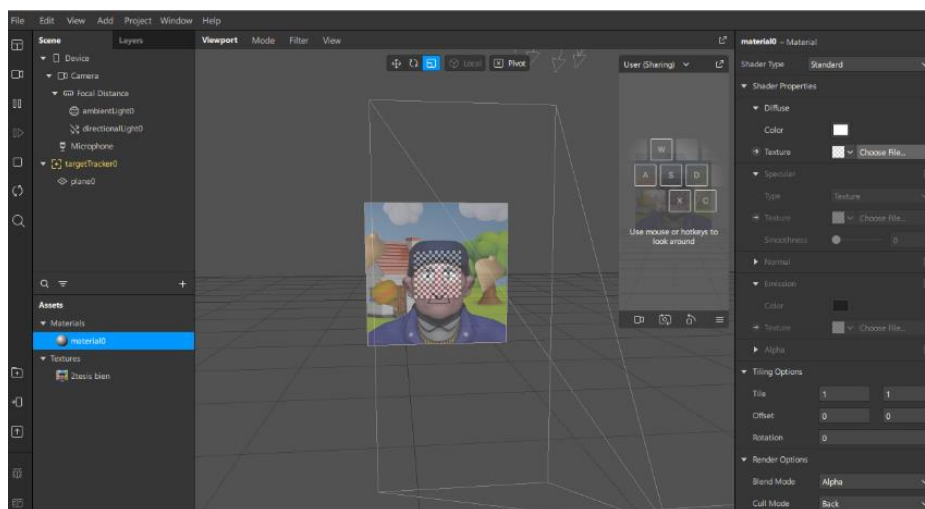


Nota: Proceso de aplicación RA

Fuente: Vázquez, 2023.

Figura 5

Realidad aumentada a través del uso de un dispositivo móvil a través de Instagram



Nota: Realidad aumentada a través de un dispositivo móvil.

Fuente: Vázquez, 2023.

Quinta fase: Testeo

A través de la maquetación de los recursos desarrollados como lo son los abuelitos en 3D, mediante Zbrush (software de modelado 3D), junto con la maquetación en InDesign (software de composición digital) junto con Spar Ar (plataforma de RA) se presentó a las autoridades beneficiarias los modelos 3D de los ancianos del centro geriátrico. En donde pudieron visualizar de otra manera la información a través de un nuevo recurso tecnológico novedoso. En donde se realizaron las respectivas observaciones las cuales sirvieron para definir el proyecto final con la respectiva retroalimentación enfocada en ofrecer un producto que sirva para la preservación de los saberes de los adultos mayores y revalorización de los mismos a través de recursos tecnológicos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como un antecedente del desarrollo de propuestas gráficas para la preservación de los saberes de una determinada cultura se menciona como un punto de partida aquellas actividades en las que el ser humano interactúa con sus semejantes. Tal es el caso de la aplicación de los juegos tradicionales dentro del área de educación física en donde se ha logrado la transmisión de este tipo de saberes en un ambiente amigable.

Un claro ejemplo de la preservación de los conocimientos en medios digitales e impresos es el de "Botica de la Abuela" este material está destinado a comunicar sobre las bondades de las plantas medicinales propias de Ecuador. En el cual se da valor a los adultos mayores del Hogar Miguel León los cuales comparten su sabiduría sobre el uso adecuado de este tipo de recursos medicinales. Esto se logra mediante la aplicación del Design Thinking (Navos et al., 2023).

Una propuesta enfocada a la realización de un producto audiovisual que se puede mencionar es "El uso de la tecnología en los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba" en el cual se evidencia el interés por preservar este tipo de prácticas de una zona. En la que los niños tienen ese acercamiento a través de un video promocional. En el cual también se puede destacar ese valor en el ámbito turístico (Morillo, 2020).

Como una propuesta multimedia en la ciudad de Latacunga se puede tomar en consideración el diseño de interfaces gráficas e interactivas en el trabajo "Diseño de una guía interactiva e ilustrada de los juegos tradicionales del Ecuador para impulsar la práctica de los mismos y rescatar la identidad cultural en los niños de 8 a 12 años aplicable en la escuela Club Rotario de la ciudad de Latacunga en el año lectivo 2010-2011" (Zambrano, Calvache, 2012).

En este trabajo mencionado se evidencian diferentes etapas del proceso para la estructuración de las interfaces, así como el diseño de la portada y el packaging en el cual va el CD interactivo con el producto multimedia y otros souvenirs. En el cual se han establecido diferentes los niveles de navegación con la respectiva jerarquización de la información recopilada, por lo que también se hace evidente los criterios de usabilidad web (Zambrano, Calvache, 2012).

Un trabajo que aborda el modelado de personajes tomando como temática los juegos tradicionales es el de "Elaboración de un cortometraje 3D y 2d que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador". En el cual se toma un juego como punto central, se diseña el respectivo escenario con el personaje de tal manera que logren evocar diferentes emociones en base al contraste de colores, texturas, ángulos y expresiones (Cervantes, 2020).

Mediante la revisión del "Mini documental de juegos tradicionales de la ciudad de Quito" denominado "locari" que significa "hacer algo con alegría". El cual fomenta la recuperación de la cultura de una ciudad en la que a través de elementos reales abordados desde la narrativa de la cotidianidad en la cual los espectadores pueden conocer el contexto y la historia de los juegos en donde las locaciones propias de la ciudad (Landívar, 2018).

Ante las propuestas que han sido exhibidas las cuales han tomado como punto de partida saberes culturales, entre ellos las plantas medicinales y los juegos tradicionales. Es evidente que las nuevas tecnologías son un recurso que favorece la preservación de este tipo de saberes a través de la aplicación de técnicas y recursos tecnológicos. Los cuales sirven para comunicar y transmitir información a las diferentes generaciones de personas.

En el proyecto abordado sobre el libro “Los juegos del abuelo” se aborda la implementación de un material impreso que recopila los relatos de adultos mayores con la utilización de recursos digitales como es la RA. Lo cual genera como resultado un material que combina el diseño editorial y el diseño multimedia. Por lo que con esta manera se expresa un nuevo método para la preservación de los recursos intangibles de una cultura.

CONCLUSIÓN

A través del desarrollo de las propuestas gráficas se plantearon soluciones enfocadas a satisfacer las necesidades de un grupo de usuarios. En este caso se ha tomado como tema de investigación los juegos tradicionales, que son recursos inmateriales. A través de la aplicación de las nuevas tecnologías se pudo obtener un producto tanto digital como impreso.

A través de la aplicación de colores y texturas se puede contextualizar el juego como tal, en donde el conjunto de elementos es el encargado de transmitir el mensaje. Mediante este criterio se pudo combinar un material impreso con elementos digitales en 3D a través de la visualización de la cámara de un smartphone, lo cual otorgó una nueva característica al libro. Lo cual presenta un contraste entre las técnicas y procesos tradicionales como el diseño editorial y el multimedia.

Durante todas las fases se tuvo un acercamiento a los involucrados tanto como autoridades del hogar Miguel León como los beneficiarios directos, para la respectiva retroalimentación. Las experiencias de los adultos mayores fueron los que permitieron desarrollar las diferentes descripciones de los juegos, a fin de preservar aquellos saberes de generaciones anteriores, junto con el modelado de los adultos mayores se pudo ofrecer una nueva experiencia a los usuarios, concientizando sobre el valor de los adultos mayores dentro de una sociedad.

No solo es necesario desarrollar propuestas que comuniquen sobre un tema en particular, es indispensable llegar a las actuales y nuevas generaciones las cuales van a incidir directamente en la transmisión de estos conocimientos, generando el respectivo interés de los miembros de una sociedad, para que no queden en el olvido y mantengan ese sentido de pertenencia cultural. Las acciones deben ir enfocadas en la realización de materiales y divulgación de estos conocimientos.

Al analizar el desarrollo del proyecto expuesto es importante que la preservación de estos recursos continúe abordando otros tipos de juegos. Incluso se podría aplicar a otros rasgos que componen nuestra riqueza cultural a fin de mantener vigente los conocimientos heredados en diversas áreas, promoviendo el desarrollo de nuevos recursos comunicacionales. Lo cual representa una nueva forma de incentivar a la promoción de los saberes propios de nuestra ciudad y país, inclusive se pueden ser considerados desde el ámbito académico y turístico que ya cada región posee cualidades únicas y junto con la tecnología se puede explotar esta riqueza.

REFERENCIAS

Andrade, S., (2016). La construcción del discurso sobre patrimonio intangible y las políticas culturales en Ecuador. *Boletín de Antropología Universidad de Antioquia*, 31(52), 221-247.

<https://www.redalyc.org/pdf/557/55749412015.pdf>

Aucancela Moreno, J. S. (2013). Difusión de juegos tradicionales practicados en cuenca, a través de un e-book ilustrado para fomentar la identidad, el conocimiento y desarrollo de los mismos dirigido a niños de 8 a 10 años de edad (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Israel, 2013).

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/292>

Bohórquez, I. M. M. (2018). Realidad aumentada y aplicaciones. *Tecnología Investigación y Academia*, 6(1), 28-35.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/11281>

Bonilla López, S. A. (2019). Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.).

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30126/1/Bonilla%20Stalin.pdf>

Caicedo Lara, J. J. (2019). Los juegos tradicionales y el desarrollo turístico cultural, Quevedo, 2019 (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019).

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6005>

Cervantes García, E. C. (2020). Elaboración de un cortometraje 3D y 2D que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador (Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2020).

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/12036>

Cordero Sempértegui, V. C. (2021). Diseño de juegos de mesa a partir de la reinterpretación de juegos tradicionales del Ecuador (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11088>

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

<https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6786>

Gando Pallo, J. G., & Arana Contreras, K. P. (2021). Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2021.).

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4756>

Garzón Vera, G. J., & Hernández Valladares, B. H. (2018). Revista digital sobre los juegos populares en la ciudad de Quito (Bachelor's thesis).

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15044>

Goyes, J., & Ordóñez, S. (2014). Llevando los juegos tradicionales al contexto contemporáneo como herramienta de rescate de tradiciones y costumbres de la región nariñense.

<https://sired.udenar.edu.co/2212/1/90223.pdf>

Jarama Paute, S. A., & Lojano Chicaiza, R. J. (2022). Los juegos tradicionales como una herramienta de rescate cultural para la dinamización turística en la parroquia Victoria del Portete del cantón de Cuenca (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12363/1/17890.pdf>

Landívar Artieda, E. A. (2018). MINI DOCUMENTAL DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE QUITO (Bachelor's thesis, Quito).

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1592>

Lascano Guacapiña, A. R., & Travez Zumba, V. P. (2020). Diseño editorial sobre los saberes ancestrales de la medicina tradicional en la parroquia Eloy Alfaro, ciudad Latacunga, provincia Cotopaxi (Bachelor's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi: UTC).

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7228>

Morillo Torres, G. X. (2020). El uso de la tecnología en los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba (Bachelor's thesis).

<https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/13865/1/PIURETH013-2020.pdf>

Navos Navos, D. G., Castro Pacheco, M. M. L., & Pazmiño Piedra, M. M. T. (2023). Relatos vivenciales de los adultos mayores del hogar Miguel León de la ciudad de Cuenca para mantener la medicina ancestral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 2186-2205. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4578

Pérez Chochos, C. R. (2015). Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana).

<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/10006>

Rodríguez, I. M. (2013). El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria. Universidad de la Rioja facultad de letras y educación: trabajo de grado.

[https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20\(2\).pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20(2).pdf)

Sanchez, A., & Daniel, N. (2001). Juegos Tradicionales. Más allá del jugar". Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_10/ZENAIDA_ALONSO_1.pdf

Villalobos, N. A. (2020). Revalorización de los juegos tradicionales infantiles en la comunidad de santa bárbara, Cantón Cotacachi a través de material impreso ilustrativo (Doctoral dissertation, Otavalo: Universidad de Otavalo, 2020).

<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/xmlui/handle/52000/290>

Zambrano Chávez, M. C., & Calvache Aspiazu, G. R. (2012). Diseño de una guía interactiva e ilustrada de los juegos tradicionales del Ecuador para impulsar la práctica de los mismos y rescatar la identidad cultural en los niños de 8 a 12 años aplicable en la escuela Club Rotario de la ciudad de Latacunga en el año lectivo 2010-2011.

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1842>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 